任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット

FAMICOM FAMILY

ヘラクレスの栄光 II

タイタンの滅亡



取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

DECO データイースト株式会社

DFC-2H

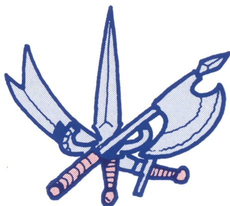




このたびはデータイースト・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ヘラクレスの栄光II・タイタンの滅亡」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ゲームの性格上、内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。





目次





親愛なる者へ、
そして、勇気ある者へ…。

あなたが生まれる前から、いえ、わたしたちが生まれる何百年も前から、ナナの国だけではなく、ギリシアを始めとする世界中の国々は平和の光に包まれつづけてきました。

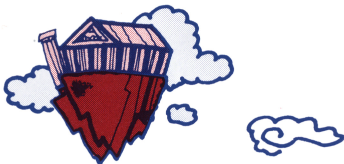
穏やかな陽光、色とりどりに咲き乱れる花、そして、楽しげに語らう人たちの瞳は、いつも愛と希望に満ちあふれています。そう、わたしたちが



生まれる何百年も前から、ずっと…。

それというのも何百年も昔、一人の勇者がこの世界を魔物たちの悪の手から守ってくれたからなのです。そう、あなたもご存知でしょう、伝説の英雄・ヘラクレスのことを。そして、彼が築いてくれた世界の平和の中に、あなたも、わたしたちも暮しているのです。





しかし、最近、世界のあちこちで、そして、ついには、すぐ近くのアテネの街のまわりでも、おかしな、怪しい魔物が姿を見せるようになったのです。どうやら、闇の魔王――タイタンとその手下どもが動き始めたようなのです。彼らの狙いはただひとつ――世界中を恐ろしい、暗黒世界に変えてしまうことなのです。

ここまで読めば、わたしがこの手紙をあなたに書いた理由がわかってもらえたことと思います。伝説の英雄・ヘラクレスによってつくられ、そして、何百年も受け継がれてきた平和な世界を、邪悪な魔物たちの手から守ってもらいたいのです。

お願いです。わたしは、ナナの国に住む、あなたのように勇気ある若者たちに手紙で呼びかけているのです。闇の魔王を倒すための遠征隊に加わってもらえるようにと…。

無理にとは言いません。人にはそれぞれに考え方があるのですから…。



　でも、お願いです。伝説の英雄・ヘラクレスのように、愛と勇気に満ちあふれた心を持って、闇の魔王を倒すための遠征隊に、ぜひとも参加してもらいたいのです。

　つらく、苦しく、長い旅になるでしょう。でも、決心してもらえたのなら、この手紙を持って城を訪ねてきてください。

あなたが城を訪ねてくれることを期待しています…。



旅立つための準備

このゲームは、世界の支配を企む魔物を倒すために、あなたが主人公の勇者となって広大な画面の世界を旅するゲームです。

あなたは街や村を訪ね、そこに住む人々から旅を進めるための情報を得たり、必要な武器・道具などを譲ってもらったりしながら、遠く、長い旅を歩んでゆくのです。

行く手をはばむ魔物たちとの戦い、待ち受ける様々な困難、幾多の謎…。

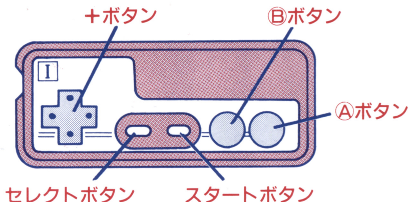
タイタンとその手下の魔物たちを打ち倒し、見事、世界に平和と安息の日々を取り戻してください。

あなたの知恵と勇気に期待します。





●コントローラーの使い方



（コントローラーIIは使いません。）

＋ボタン

主人公たちの上下左右への移動をする時に。また、コマンド・ウィンドが表示されている時は、ウィンド内の➡を上下左右に移動させ、コマンドを選択する時に使用します。

Ⓐボタン

コマンド・ウィンドを呼び出す時に。その後、＋ボタンで選択したコマンドを実行する時に、もう一度押してください。また、メッセージ・ウィンドに⬇が点滅している時に押すと、次のメッセージが表示されます。また、ある乗り物から降りる時に。

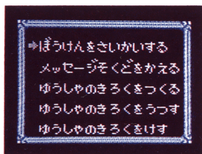
Ⓑボタン

コマンド入力を途中でキャンセルしたい時に。



旅を始める前に





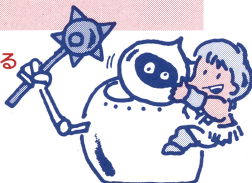
ファミリーコンピュータに「ヘラクレスの栄光II」のカセットを正しくセット。電源スイッチを入れると、タイトル画面があらわれます。

スタートボタンを押すと画面が変わるので、旅立つための準備に取り組んでください。

はじめてゲームをする時には、『ゆうしゃのきろくをつくる(勇者の記録をつくる)』と表示されます。メッセージのあとで名前入力画面に変わります。あなたの好きな名前（5文字分)を入力してください（+ボタン➡Ⓐボタン)。

●ぼうけんをさいかいする（冒険を再開する)

前のつづきからゲームを再び始める時に。





●メッセージそくどをかえる

ゲーム進行中でのメッセージの表示速度を変えることができます。(8段階)

●ゆうしゃのきろくをつくる
(勇者の記録をつくる)

このゲームでは、同時に3人までゲームを進めることができます。『勇者の記録』は3つ用意されていますので、別の名前を登録して進める時などに使います。

●ゆうしゃのきろくをうつす
(勇者の記録を写す)

現在続行中の旅(『勇者の記録』)を他の記録に写し、別の旅を始める時などに使います。ただし、使っていない『勇者の記録』がない場合には、記録を写すことはできません。

●ゆうしゃのきろくをけす
(勇者の記録を消す)

必要のなくなった時などに、以前の『勇者の記録』を消してしまうことができます。一度消してしまうと、二度と記録は復活できないので注意してください。

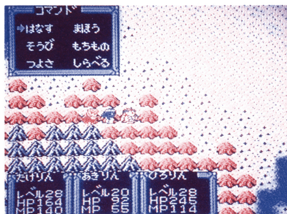


コマンド入力について

コマンド・ウィンドは、通常画面の時にⒶボタンで呼び出すものと、魔物たちとの戦闘画面の時に表示されるものとの2種類に大別されます。(他にも街中の店などで表示されるものがあります。)。

●通常画面の時のコマンド入力

【Ⓐボタン➡+ボタン➡Ⓐボタン(キャンセルはⒷボタン)】



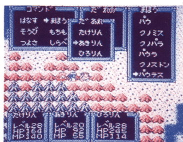
①はなす(話す)

●街や村の中で人々と話しをする時に使います。
●建物の外で話しをする時は、相手に接し、その人の方を向いてください。
●店の中などでは、カウンター越しに相手と話しをすることができます。



②まほう(魔法)

- 魔法を使う時に使うコマンドです。
- 魔法を使う人、使える魔法、使い方などが次々と表示されます。＋ボタン➡Ⓐボタンで実行してください。



③そうび(装備)

- 持っている武器や防具を装備する時に使います。
- 装備できるものは、武器、盾・鎧・かぶと・こて・すねあて、があります。
- 装備しているものには「E」の表示がつきます。
- 同時に、現在の装備での攻撃力・防御力が表示されます。
- 仲間によっては、装備できるものとできないものがありますので注意してください。

④もちもの(持ち物)

- それぞれが持っている道具のリストが表示されます。
- リストのあとに、『つかう』、『わたす』、『すてる』、と表示されます。方法を選んで実行してください(＋ボタン➡Ⓐボタン)。



⑤しらべる(調べる)

●自分が立っている場所の前を調べる時に使います。
●宝の箱を見つけた時は、箱の前で『しらべる』とふたを開けて中のものを手に入れることができます。(『もちもの』を持ちすぎている時には、入手できないことがあります。)
●持ち物はで12個持つことができます。(1人あたり)

⑥つよさ(強さ)

●あなたや仲間たちの強さを見る時に使います。
●2人以上でいる時は、誰の『強さ』を見るのかを指定してください。

●レベル：キャラクターの成長度をあらわしたものです。魔物を倒し、経験を積むとレベルが上がり、最大ヒットポイントも上がります。
●HP(ヒットポイント)：キャラクターの基礎体力です。敵からのダメージを受けると減っていき、ゼロになるとキャラクターは死んでしまいます。
●MP(マジックポイント)：魔法をとなえる力です。魔法をとなえるたびに減ってしまいます。



●**ステータス**：各キャラクターの現在の状態などを細かく見ることができます。

●**さいだいHP**

レベルが上がるにつれて、最大ヒットポイントも上がります。

●**さいだいMP**

HPと同様、レベルとともに最大マジックポイントも上がります。

●**ちから(力)**

力の強さです。レベルとともに上がります。

●**すばやさ(素早さ)**

『力』と同様、レベルとともに上がります。数値が高いほど、敵に素早い攻撃を仕掛けられます。

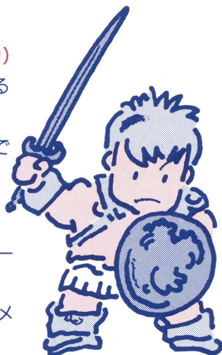
●**たいりょく(体力)**

防御力に体力値が影響を与えます。

●**うんのよさ(運の良さ)**

魔物との戦闘中に効果が発揮される数値です。戦闘から逃れたり、敵の魔法をかわしたりすることができるようになります。





●こうげきりょく(攻撃力)

1回の攻撃で敵に与えることのできるダメージ。強力な武器、大きな力で高めることができます。

●しゅびりょく(守備力)

敵の攻撃で受けるダメージ。数値が大きいほど、敵の攻撃から受けるダメージが少なくなります。

●しょじきん(所持金)

敵を倒したり、箱の中に隠されていたりするのを見つけて手に入れます。また、仲間といる時には、仲間との合計値が表示されます。

●けいけんち(経験値)

魔物たちを倒すことによって獲得していく数値です。経験値が上がるにつれてレベルも上がり、キャラクターを成長させることができます。

※最後に、戦闘中、移動中に使える魔法が表示されます。



●HP：MP



各キャラクターのHP、MPの、現在のレベルでの最大値が表示されています。

●ならびかえ



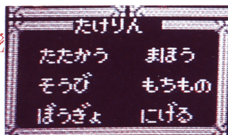
移動時のキャラクターの並び方を変える時に使います。

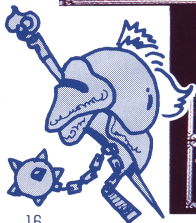


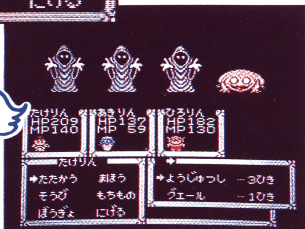
●戦闘画面の時のコマンド入力

あなたや仲間たちが旅をつづけていく途中には、無数の魔物たちがあなたたちの行く手を妨げようと襲いかかってきます。しかし、魔物たちとの戦闘に打ち勝つことによって、キャラクターは成長していくのです。勇気をもって戦いに挑んでください。

魔物に出会うと自動的に戦闘画面に切り換わります。仲間と一緒にいる時には、得意・不得意・チームワークを考えて、効率のよい戦闘を心がけてください。











①たたかう(戦う)

●装備している武器で戦います。また、武器を持っていない時は素手で戦うことになります。

●複数の魔物と戦う時は、戦う相手を選んでください。

②まほう(魔法)

●魔法を使って攻撃をします。また傷ついた仲間を救うための魔法を戦闘中に使うこともできます。

●使う魔法、使う相手を選んでください。

③そうび(装備)

●戦闘中に装備を取り替えたり、また破損した武器や防具を持ち替えたりする時に使います。(使い方は普通画面の時と同じです。)

④もちもの(持ち物)

●戦闘中に、薬草などの体力を回復してくれる道具などを使う時に用います。(使い方は普通画面の時と同じです。)



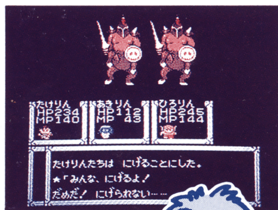
⑤ぼうぎょ(防御)

●敵からの攻撃にそなえて身を守り、少しでもダメージを減らそうとする時に使います。

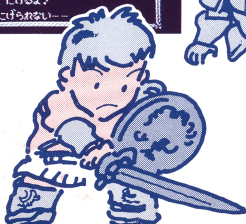
⑥にげる(逃げる)

●魔物との戦闘から逃れようとする時に使います。しかし、必ずしも逃げられるとは限りません。

●仲間と一緒に行動している時は、仲間全員で逃げるようになります。

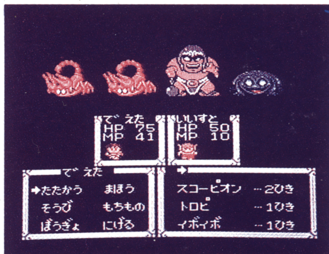








戦闘画面では、すべてのコマンド入力が終了すると戦闘が開始されます。戦いは敵・味方の区別なく、素早い行動力を持つ者から順番に挑みます。



どちらかが全滅すると戦闘モードは終了します。全滅しない場合には、もう一度コマンド入力画面に戻り戦闘を繰り返すか、『にげる』ことで戦闘モードから脱出します。

コマンドの入力を間違えたり、キャンセルしたい場合にはⒷボタンを押してください。また、Ⓑボタンを押しつづけることで、コマンド入力の初期画面に戻ります。



旅の途中で。

広大なギリシアの世界のあちこちには街や村が点在しています。そして、そこに住む人々は、長く、苦しい旅をつづけるあなたたちに、役に立つ情報や旅のヒントを与えてくれます。また、街や村のいろいろな店には、あなたたちが旅をするのに必要な道具などが揃っています。(店の主人とはカウンター越しに『はなす』ことができます。)



●ぶきや(武器屋)

いろいろな武器や防具を売っています。品物と値段を見てから買いたいものを選んでください。
【＋ボタン➡Ⓐボタン(キャンセルはⒷボタン)】



●どうぐや（道具屋）

旅の途中で使う、いろいろな道具を売っている店です。また、不要になった道具を売ることもできます。

●やどや（宿屋）

戦いで傷ついた体を休めるためにも宿屋は貴重な場所です。人数分の宿泊費を払って泊まれば、朝には全員のHP、MPが最大値まで回復しています。おまけに二泊、三泊、と泊まれば…。



●あずかりじょ（預り所）

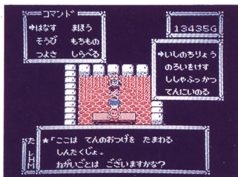
各キャラクターは一度に持てる『もちもの』の数が決まっています。（一人12個まで）これ以上持てない時でも、これからあとに何か入手するかも…、というような時には、すぐに使わないと思われる道具などを、一時預ってもらうことができます。

旅の出発地・ナナの国の港のそばにあります。



●しんたくじょ(神託所)

お金を寄付することで、神託所ではいろいろな恩恵を受けることができます。



①いしのちりょう(石の治療)

魔物との戦闘で仲間の体が石にされてしまった時に治療してくれます。

②のろいをけす(呪いを消す)

過って呪いのかかった武器などを装備してしまったりした時に、その呪いを消してくれます。

③ししゃふっかつ(死者復活)

魔物との戦いの末、不覚にも死んでしまった仲間を生きかえらせてくれます。

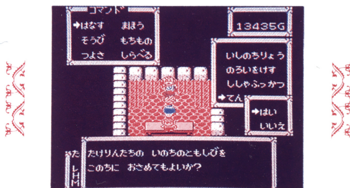
また、仲間全員があえなく死んでしまった時には、一人だけが生き返ってゲームをつづけることができますが、所持金は半分になってしまいます。



④てんにいのる(天に祈る)

旅を途中で中断し、今までの旅の記録を残しておいてもらえます。それとともに、仲間たちが、それぞれ次のレベルに上がるためには、どれぐらいの経験値が必要なのかを教えてくれます。

ゲームを中断するためには、神託所の老人の言葉に従い、「いのちのともしび」を地におさめ、ゲームの中止をしてください。



ゲームを中断する時は、最後の画面の指示に従い、リセットボタンを押しながら電源スイッチを切ってください。

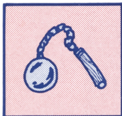
また、ゲームを再開する時は、『ぼうけんをさいかいする』を選んで、あなたの冒険の書を入力してください。



武器・防具・道具・他

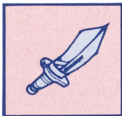
行く手を妨げる魔物たちとの戦い、長く、厳しい旅…。あなたが旅をつづけるために、武器や防具、道具はなくてはならないものです。でも一人で持てるものは12個まで。武器の強さ、仲間との分担、所持金などを考えて持つようにしてください。また、武器や道具には、店で売っていたり、宝箱に隠されているものもあります。

武器



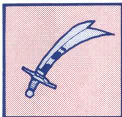
●くさりこんぼう(鎖棍棒)

武器の中では一番安く、手に入り易いが、攻撃力は…。



●たんけん(短剣)

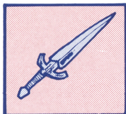
比較的手に入り易い。また、攻撃力もそこそこにはある。



●みかづきとう(三日月刀)

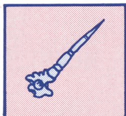
攻撃力が結構強く、ギリシアでは一番ポピュラーな武器。





●たたかいのけん(戦いの剣)

値段が結構高い。しかし、その分攻撃力もかなり強い。



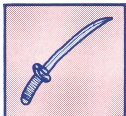
●つらぬきのつえ(貫きの杖)

店で売っている武器の中では一番強力な武器です。



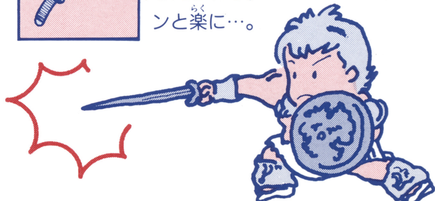
●ミノスのおの(ミノスの斧)

ある魔物を倒すと手に入る。攻撃力は強いが少し重たい。

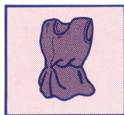


●くろいみかづき(黒い三日月)

一回の攻撃で、二回のダメージを与えられる。手に入れれば旅がグンと楽に…。

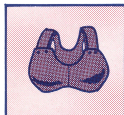


防具



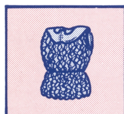
●なめがわのふく(鞣皮の服)

安いので手に入り易いが，防具としての耐久力は弱い。



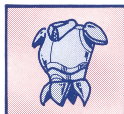
●かわのむねあて(皮の胸当て)

軽くて動きやすいが、耐久力はほとんどない。



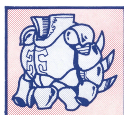
●くさりかたびら(鎖かたびら)

安くて動きやすい。また、弱い敵からの攻撃には有効。



●てつのよろい(鉄の鎧)

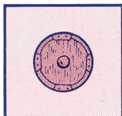
ギリシアで一番ポピュラーな鎧。防御力も比較的高い。



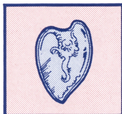
●りゅうのよろい(竜の鎧)

最高の防具と言われている鎧。値段もかなり高い。

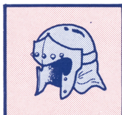




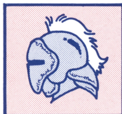
●きのたて（木の盾）
値段も安く、軽い盾だが、防御力はほとんどない。



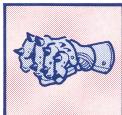
●てつのたて（鉄の盾）
ギリシアで一番使われているポピュラーな盾。



●てつかぶと（鉄兜）
値段もそこそこ、防御力もなかなかのポピュラーな兜。

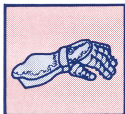


●せんしのかめん（戦士の仮面）
店で売られている防具の中では一番値段の高い仮面。



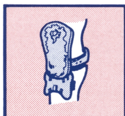
●てつのグローブ（鉄のグローブ）
強さ、耐久力ともにすぐれたもの。身につけて損はない?!





●ゆうしゃのこて(勇者の小手)

強さ、防御力ともに最強の「こて」。しかし、店では売っていない…。



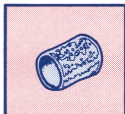
●てつのすねあて(鉄のすね当て)

安い値段の割には、動き（すばやさ）に効果がある。



●しのびのくつ(忍の靴)

「すばやさ」がグンと上がる。動きの早い敵にも有効。



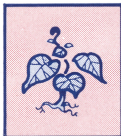
●まよけのうでわ(魔除けの腕輪)

運が良くなる、と言われている不思議な腕輪。

武器や防具、道具の中には、ここに書かれているもの以外にもさまざまなものがあります。対戦する魔物、自分たちの進もうとする場所など、状況を考えて使いわけることが必要です。



道具・他



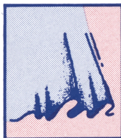
●やくそう(薬草)

HPを30ポイント回復してくれる。最初の頃は必需品?



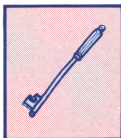
●たびのつばさ(旅の翼)

今までに訪ずれたことのある街へ飛んで行ける便利な翼。(訪ずれた街の名前は、住人に確認!)



●よるのとばり(夜の帳)

昼を一瞬にして夜に変えてしまうことができる。



●カギ(鍵)

扉を開けるための必需品。扉に合わせて、木や石などでつくられたものもある。



魔法

経験値を積み重ね、レベルが上がるにつれて、あなたも仲間たちも新しい魔法を使えるようになります。

魔法には、魔物たちとの戦闘時に使用するものと、体力を回復したり、毒を消したりする護身用のものとに大別されます。MPの数値が少いと魔法が使えなくなるので注意してください。

戦闘時に魔物相手に使う魔法

●パラス(魔物１匹に有効)
コブシ大の火の玉が手から飛び出し、敵を攻撃。

●デオ パラ(魔物１匹に有効)
パラスを強力にしたもの。敵に大きなダメージを与える。

●トリ パラ(魔物１グループに有効)
敵１グループに対して、強力な火の玉攻撃を加える。

●デセ パラム(魔物全グループに有効)
対戦する魔物全体に"デオ パラ"を加える。



●フォー(魔物全グループに有効)
手から電光を発し、対戦する魔物たちに攻撃を加える。

●デオ フォー(魔物全グループに有効)
"フォー"をより強力にした魔法。

●トリ フォー(魔物全グループに有効)
敵に大きなダメージを与えるが、MPの消費もその分…。

●パゴ(魔物1グループに有効)
冷気を発し、魔物たちを攻撃する魔法。

●デオ パゴ(魔物1グループに有効)
より強力な"パゴ"。敵へのダメージも大きい。

●トリ パゴマ(魔物1グループに有効)
激しい冷気で魔物たちを攻撃。MPの消費も大きい。

●カオスマ(魔物1グループに有効)
アンデッド系以外の魔物たちを眠らせてしまう魔法。

●ネクタル(魔物1グループに有効)
魔物たちを酒に酔わせて攻撃の手元をくるわせてしまう。





●トレロ(魔物1匹に有効)
相手を混乱させ、攻撃の手元をくるわせてしまう。

●ダステ(魔物1グループに有効)
戦闘中の敵1グループの防御力を下げてしまいます。

●ダストロン(魔物全グループに有効)
"ダステ"を強力にした魔法。その分MPの消費も大きい。

●サナトス(魔物1グループに有効)
アンデッド系以外の比較的弱い魔物に対して有効な魔法。

●ポリサナマ(魔物1グループに有効)
"サナトス"よりも強力。アンデッド系以外の魔物に効く。

●モルシーバ(魔物1グループに有効)
魔物が仕掛けようとする魔法を封じ込めてしまう。

●エクシス(魔物1グループに有効)
MPを消費せずに、アンデッド系の魔物を消し去る(経験値は入りません)。

●テスピム
仲間の動きを封じ込んでしまう魔法(魔物が使う)。



味方の仲間に有効な魔法、他

●アク(仲間の1人に有効)
魔物の攻撃(ふぶきや炎攻撃)から味方を守る。

●アクロス(仲間全員に有効)
MPをちょっと使うが、"アク"を仲間全員にかけられる。

●スパラー(仲間1人に有効)
味方1人の攻撃力を上げることのできる魔法。

●パウ(仲間1人に有効)
味方のHPを回復させることのできる魔法(30ポイント)。



●パウラ(仲間1人に有効)
"パウ"の強力版。HPを80ポイント回復させる。

●パウテス(仲間1人に有効)
"パウ"の最強版。HPを最大にまで回復させる。

●バリシード(仲間1人に有効)
すべての魔法を魔法のカベではね返す魔法。



●スピム(仲間1人に有効)

味方の仲間全員の動き(素早さ)を上げることができる。

●ミウ(仲間1人に有効)

敵の攻撃にそなえて、味方の防御力を上げる魔法。

●ミウラス(仲間全員に有効)

"ミウ"の強力版。MPの消費も少し多い。

●パウテマス(仲間全員に有効)

味方全員のHPを50ずつ回復させる魔法(歩行中)。

●クノミス(仲間1人に有効)

毒に犯された仲間の毒を消し去ることができる。



●クノパラ(仲間1人に有効)

しびれて全身がマヒした仲間を治すことができる。



●クノストン
（仲間１人に有効）



石にされてしまった仲間を元に戻すことができる魔法。

●クノトレロ（仲間１人に有効）

“混乱”している仲間を治すことができる魔法。

●イルメク（仲間１人に有効）

死んでしまった仲間（歩行中）を生き返らせる（HP１で）。

●イルモア（仲間１人に有効）

死んでしまった仲間を最大HPで生き返らせる魔法。

●ダケープ

ダンジョン、塔などから脱出できる魔法。（戦闘中は不可）

●ノアルーン

歩行中に以前行ったことのある街へワープできる。

●クルターム

街の中での昼を夜に、夜を昼にかえることができる。

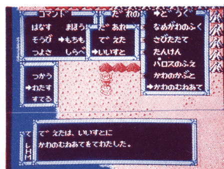


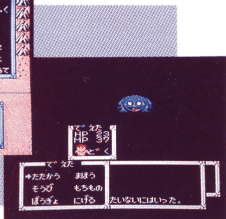
旅を進めて行くためには…。

●備えあれば、憂いなし。

長く、つらい旅の行く手を妨げようとする無数の魔物たち。旅の最初のうちに現れるものは、攻撃力もそれほど強くなく、また攻撃も割と単調なので、あまり苦労はしないかも…。しかし、徐々に強敵が出没するようになり、それにつれて攻撃も多彩になってきます。なかには『毒液』を吹きかけたり、仲間を『混乱』、『まひ』させたりするヤツラも現れます。みんながいろいろな魔法を覚えるまでは、持ち物のチェックを忘れずに！









●チームワークを大切に！

仲間たちと一緒になって旅を進めるようになると、ズイブン心強くなってきます。その上、二人が攻撃中に別の一人が仲間を助ける魔法を使う、といったチームワークが取れるようになってくれば、鬼に金棒です！



●神託所を上手に使おう！

あちこちの街や村に建てられて、なにかと便利になった神託所。なかでも、恐ろしい魔物たちのマッタダナカへ進んでいく前には、神託所へ寄って『天に祈る』ことを忘れずに！ 不覚にも命を落としても、最後に寄った神託所から冒険の旅を再開することができます。

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



未来を創造する、電子技術の—
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-398-5317

故障の際は、お買い求めのお店、
もしくは弊社サービス課までご郵送ください。